

NOVAG[®]

beryl

- **INSTRUCTION**
- **ANLEITUNG**
- **MODE D'EMPLOI**
- **MANUALE D'USO**
- **INSTRUCCIONES**

INHALTSVERZEICHNIS

1. ALLGEMEINE HINWEISE
2. EINFÜHRUNG
3. INBETRIEBNAHME
4. EINGABE DER ZÜGE
5. SPEZIAL ZÜGE
 - a) Rochade
 - b) En Passant
 - c) Bauernum/-unterverwandlung
 - d) Schachgebot - Matt - Remis

FUNKTIONEN DER BEDIENUNGSTASTEN

6. NEUE PARTIE (New Game Taste)
7. FUNKTION DER ENTER/GO TASTE
8. WAHL DER SPIELSTÄRKE (Level Taste)
9. TRAINING FUNKTION (Training Taste)
10. ZUGVORSCHLÄGE (Hint Taste)
11. ZUGZURÜCKNAHME (Take Back Taste)
12. WECHSEL DER FIGURENFARBE (Color Taste)
13. STELLUNGSKONTROLLE (Verify Taste)
14. AUFSTELLEN VON SPIELPOSITIONEN (Set Up Taste)
15. TON EIN-UND AUSSCHALTEN (Sound Taste)
16. STELLUNGSSPEICHER (Memory)
17. GARANTIE
18. PFLEGE DES SCHACHCOMPUTERS

SCHACHREGELN

1. ALLGEMEINE HINWEISE

Wir gratulieren Ihnen zum Kauf Ihres neuen Schachpartners NOVAG Schachcomputer. Vor Spielbeginn sollten Sie die nachstehende Betriebsanleitung genau durchlesen, die so gegliedert ist, dass je nach Bedarf jeder Abschnitt einzeln gelesen werden kann.

BATTERIEN:

Ihr NOVAG Schachcomputer wird mit Batterien betrieben (**nicht beigelegt**). Öffnen Sie die an der Unterseite des Gerätes befindliche Klappe und legen Sie die Batterien entsprechend der Polarisierung ein. Verwenden Sie nur auslaufgeschützte **Alkali-Batterien** und **neue Batterien gleicher Sorte** welche die Betriebssicherheit erhöhen. Bitte beachten Sie, daß bei absinkender Batterieleistung das Spiel des Computers unzuverlässig werden kann.

ADAPTER:

Der speziell für den NOVAG Schachcomputer entwickelte 220-240V Wechselstrom Adapter ist separat bei Ihrem Händler erhältlich. Es darf nur der für dieses Gerät entwickelte Adapter benutzt werden.

Wichtiger Hinweis:

Zum Betrieb mit dem NOVAG Adapter verbinden Sie zuerst den Adapter mit der Buchse auf der Rückseite des Computers und anschliessend den Adapter mit einer Steckdose. Überprüfen Sie auch, daß die Spannungsbreite der Steckdose mit derjenigen des Adapters übereinstimmt. Beim Betrieb mit dem Adapter müssen die Batterien nicht aus dem Schachcomputer entfernt werden.

2. EINFÜHRUNG

Die Symbole haben folgende Bedeutung:

Symbole:	Bedeutung:
H	König
q	Dame
r	Turm
b	Läufer
n	Springer
p	Bauer
x	Schlagen einer Figur
cp	En Passant-Schlagen
=	Patt-Remis

+	Schachgebot
⚔	Schachmatt
♞ ♞ ♞ ♞	Weiss am Zug
♜ ♜ ♜ ♜	Schwarz am Zug
♞ ♞ ♞ ♞	Fehlkingabe

3. INBETRIEBNAHME

Stellen Sie die Figuren in der Grundposition auf das Spielfeld. Dabei müssen die weissen Figuren vorne auf den Reihen 1 und 2 und die schwarzen hinten auf den Reihen 7 und 8 stehen. Der Schachcomputer wird mit der ON/OFF Taste angestellt. Im LCD (Flüssigkristall Anzeige) erscheint jetzt das Symbol "♞ ♞ ♞ ♞", welches anzeigt, dass Weiss am Zug ist.

Sollte dies nicht der Fall sein, drücken Sie die NEW GAME Taste und in der LCD Anzeige sollte jetzt "♞ ♞ ♞ ♞" erscheinen.

Grundstellung:



4. EINGABE DER ZÜGE

Dem Schachcomputer werden die Züge entsprechend den Koordinaten der Felder eingegeben. Die Felder sind durch die **Zahlen 1-8** und die **Buchstaben A-H** gekennzeichnet. Jedes Feld des Schachbrettes kann dadurch eindeutig angegeben werden. (zB. A1 oder E2).

Ausführen von Zügen:

Ihr Schachcomputer besitzt ein modernes SENSOR-Spielfeld, das die direkte Zugeingabe auf dem Schachbrett ermöglicht und das Ausführen von Zügen sehr vereinfacht. Alle Zugeingaben sowie die Gegenzüge des Computers werden über die LCD Anzeige angezeigt.

Drücken Sie die NEW GAME Taste, wann immer Sie ein neues Spiel beginnen wollen, in der LCD Anzeige erscheint "LL LL". Mit dieser Voreinstellung spielen Sie mit den weissen Figuren gegen den Schachcomputer.

- Um den ersten Zug auszuführen (z.B. e2e4) drücken Sie mit dem weissen Bauer leicht auf das Feld e2 (= von Feld) und setzen ihn mit leichtem Druck auf das Feld e4 (= nach Feld).
- In der LCD Anzeige erscheint diese Zugeingabe ("E2 - E4") und damit bestätigt der Computer, dass er Ihren Zug registriert hat.
- Wird der Zug akzeptiert, d.h. es ist ein legaler Zug, beginnt der Schachcomputer sofort seinen Gegenzug zu berechnen. (Während der Computer rechnet blinkt in der LCD Anzeige das Symbol "rrrr", welches anzeigt, dass Schwarz am Zug ist).
- Sobald der Computer seinen Gegenzug berechnet hat erscheinen in der LCD Anzeige die Koordinaten des von Feldes und des nach Feldes, wobei die Koordinaten des von Feldes blinken.
- Führen Sie jetzt den angezeigten Computerzug aus, indem Sie mit der Figur auf das von Feld drücken. Setzen Sie dann die Figur ebenfalls mit Druck auf das angezeigte nach Feld.

Unerlaubte Züge:

Ihr NOVAG Schachcomputer spielt nach den Internationalen Schachregeln. Unerlaubte oder falsch ausgeführte Züge werden vom Computer nicht anerkannt und werden im LCD mit dem Symbol "rrrr" angezeigt. Wenn dieses Symbol erscheint, müssen Sie nur den richtigen Zug eingeben, um die Fehleingabe zu korrigieren.

Berichtigen eines Zuges:

Wenn Sie mit der Eingabe des ersten Teils eines Zuges beginnen, jedoch einen anderen Zug durchführen wollen, so drücken Sie die CLEAR/CL BOARD Taste. Es kann nun der gewünschte Zug eingegeben werden.

Stellen Sie nach dem Setzen Ihrer Figur fest, dass Sie einen Fehler gemacht haben, können Sie diesen Zug wie folgt korrigieren. Warten Sie den Antwortzug des Computers ab. Jetzt drücken Sie die TAKE BACK Taste (siehe 10. Zugzurück-nahme) und nehmen den Zug des Computers und Ihren ungünstigen Zug zurück. Nun können Sie einen anderen für Sie günstigeren Zug eingeben.

Schlagen von Figuren:

Soll eine Figur geschlagen werden, so erfolgt die Eingabe in derselben Weise wie ein normaler Zug. Wenn der Computer eine Figur schlägt, erscheint im LCD zusätzlich das Symbol "x". Entfernen Sie die geschlagene Figur ohne Druck und setzen Sie die schlagende Figur ebenfalls ohne Druck auf dieses Feld.

Beispiel:

"D5 x D4" bedeutet, dass die Figur auf Feld D5, die Figur auf D4 schlägt.

5. SPEZIALZÜGE

a) Rochade

Entsprechend den Schachregeln kennt der Schachcomputer die kurze und die lange Rochade. Bei einer Rochade geben Sie zuerst den Zug des Königs mit leichtem Druck auf die entsprechenden Felder ein (die Koordinaten dieser Felder werden im LCD angezeigt). Setzen Sie jetzt den Turm auf das entsprechende Feld ebenfalls mit Druck.

Beim Computerzug werden ebenfalls die Koordinaten beider Züge angezeigt. Führen Sie zuerst den Königszug mit Druck aus und versetzen dann den Turm dementsprechend auch mit Druck.

Bei der kurzen Rochade wird der König um zwei Felder nach rechts versetzt und der rechte Turm muss auf das Feld links vom König.

Bei der langen Rochade wird der König um zwei Felder nach links versetzt und der linke Turm muss auf das Feld rechts vom König.

Eine Rochade ist nur dann möglich, wenn der König nicht im Schach steht und keines der Felder, über das rochiert werden soll, von Schach bedroht ist.

b) En Passant

Ausgangs- und Zielfeld des schlagenden Bauern werden in der üblichen Weise eingegeben bzw. angezeigt. Vergessen Sie nicht den geschlagenen Bauern vom Spielfeld zu nehmen. Das Schlagen im Vorübergehen wird im LCD mit "ep" angezeigt.





En Passant bedeutet "im Vorbeigehen schlagen" und bezeichnet einen speziellen Bauernzug. Normal darf ein Bauer bei seinem ersten Zug ein oder zwei Felder vorrücken.

Die Regel für En Passant sagt jedoch: Würde ein Bauer bei seinem ersten Zug nur ein Feld vorrücken, könnte er geschlagen werden. Rückt er, um die Gefahr zu umgehen, zwei Felder vor, wird er trotzdem vom gegnerischen Bauern geschlagen. Der gegnerische Bauer muß allerdings unmittelbar beim nächsten Zug schlagen.

Der En Passant-Zug wird wie ein normaler Zug auf dem Spielfeld ausgeführt. Vergessen Sie jedoch nicht den geschlagenen Bauern vom Spielfeld zu entfernen.

c) Bauernum / - unterverwandlung

Erreicht einer Ihrer Bauern die gegnerische Grundlinie, fragt Sie der Computer in welche Figur Sie Ihren Bauern umwandeln möchten.

Sobald dies geschieht, erscheint in der LCD Anzeige "P P c8", wobei c8 in diesem Fall das Feld, auf welches der Bauer vorgerückt ist, darstellt.

Drücken Sie die Figurentaste, die das gewünschte Figurensymbol zeigt. Der Computer beginnt nun mit der Berechnung des Gegenzuges.

Ihr Schachcomputer wandelt seinen Bauern, wenn dieser die gegnerische Grundlinie erreicht, automatisch in eine Dame um. Sie können dies jederzeit mit der Verify-Taste überprüfen (siehe 12. Stellungskontrolle).

d) Schachgebot - Matt - Remis

- Wird vom Computer ein Schach geboten, erscheint im LCD das Symbol "+".
- Ein Matt wird durch das Symbol "♂",
- Ein Remis und Patt wird durch das Symbol "=" angezeigt.

FUNKTIONEN DER BEDIENUNGSTASTEN

6. NEUE PARTIE (New Game Taste)

Um ein neues Spiel zu beginnen drücken Sie die NEW GAME Taste. Somit wird die vorherige Partie unterbrochen und gelöscht. Der Computer bestätigt dies und in der LCD Anzeige erscheint "LL LL". Der Computer erwartet jetzt die Eingabe des ersten Zuges von Weiss.

7. FUNKTION DER ENTER/GO TASTE

Diese Taste wird einzeln oder zusammen mit anderen Funktionstasten eingesetzt. Man könnte Sie als Ausführungs-, Befehls- oder Eingabebeendigungstaste bezeichnen. In Fällen, in denen eine Fehlfunktion vorliegt wurde oftmals vergessen die ENTER/GO Taste zu drücken.

Die Hauptfunktionen der ENTER/GO Taste:

- Fordert den Computer auf den nächsten Zug für die am Zug befindliche Farbe zu berechnen. Diese Funktion wird dann ausgelöst wenn der Computer keine Zugberechnung durchführt.
- Durch wiederholtes Drücken der ENTER/GO Taste spielt der NOVAG Schachcomputer gegen sich selbst. Die Figuren können mitgezogen werden ohne dass Druck auf die Spielfelder ausgeübt wird.
- Zum Seitenwechsel am Anfang oder während einer Partie.
- Beendet folgende Funktionen : LEVEL / SET UP / VERIFY.
- Fordert den Computer auf, während er seinen Gegenzug berechnet, den bis zu diesem Zeitpunkt günstigst errechneten Zug sofort auszugeben.

8. WAHL DER SPIELSTÄRKE (Level Taste)

Ihr NOVAG Schachcomputer besitzt 119 Spielstufen, einschliesslich 7 Solve Mate Stufen zur Lösung von Schachproblemen. Diese 119 Spielstufen sind in 2 Kategorien zu je 56 Spielstufen eingeteilt.

Die Wahl der Spielstufen erfolgt über das Drücken der LEVEL Taste und Druck auf die Felder A1, A2, A3 usw bis H7. Wählen Sie zuerst eine der beiden Spielstufen-kategorien, indem Sie auf die LEVEL Taste drücken. Im LCD erscheint "L1 --" oder "L2 --". Durch wiederholten Druck auf die LEVEL Taste können Sie L1 oder L2 wählen. Gehen Sie jetzt die gewünschte Spielstufe mittels Druck auf die entsprechenden Spielfelder A1, A2, A3 usw. bis H7 ein. Die gewählte Spielstufe wird über die LCD Anzeige angezeigt.

Wenn Sie die Spielstufe gewählt haben, drücken Sie die ENTER/GO Taste unmittelbar danach. Warten Sie etwas länger, verlässt der Computer diese Funktion automatisch und Sie können Ihren Eröffnungszug eingeben. Sie können jetzt mit dem Spiel beginnen.

Bitte beachten Sie:

Wird der Schachcomputer während einer Partie ausgeschaltet, wird die vorher gewählte Spielstufe gespeichert. Dies gilt auch wenn Sie die NEW GAME Taste drücken um eine neue Partie zu spielen.

Sie können die Spielstufe jederzeit im Verlauf einer Partie ändern oder abrufen, indem Sie die LEVEL Taste drücken. Drücken Sie abschliessend die ENTER/GO Taste und im LCD ist ersichtlich, welche Farbe am Zug ist.

Beispiel:

Sie möchten die Stufe "L2C3" einstellen. Wählen Sie über die LEVEL Taste die Spielstufenkategorie 2 und drücken Sie dann auf Feld C3. In der LCD Anzeige erscheint "L2C3". Um diesen Modus zu verlassen drücken Sie die ENTER/GO Taste.

Unterschiede der beiden Spielstufenkategorien:

Obwohl die beiden Spielstufenkategorien dieselben Rechenzeiten und Suchtiefen haben, unterscheiden sie sich doch in Spieltaktik und Spielstil.

Es ist empfehlenswert, sich zuerst mit den beiden Kategorien auf niedrigeren Spielstufen vertraut zu machen. Wenn sich Ihre Schachkenntnisse und Geschicklichkeit verbessert haben, können Sie dann auf die nächst schwierigere Spielstufe aufrücken.

Wählen Sie eine Spielstufe der KATEGORIE 1, verfolgt Ihr NOVAG Schachcomputer einen ausgewogenen, sicheren Spielstil und führt eine eher zurückhaltende Taktik. Er spielt die best möglichen Züge innerhalb des Limits der jeweiligen Spielstufe.

Wählen Sie hingegen eine Spielstufe der KATEGORIE 2, setzt der Computer nicht seine gesamte Suchfunktion ein, um den best möglichen Zug zu finden. Stattdessen wählt er eine von mehreren Zugmöglichkeiten. Dies sorgt für interessante Variationen und es kann schon mal vorkommen, dass Ihr Computer menschliche Fehler macht! Fordern Sie sich selbst heraus und lernen auch Sie Ihre Spielstrategie zu ändern.

Bitte beachten Sie, dass Ihr Schachcomputer stärker und besser spielt, je mehr Zeit er zum Nachdenken hat. Dies bedeutet, dass der Computer auf höheren Spielstufen mitunter eine lange Suchzeit benötigt. Sie können aber jederzeit über Druck auf die ENTER/GO Taste die Suchzeit des Computers unterbrechen und ihn zu einem Zug zwingen.

Beschreibung der Spielstufengruppen:

- **Spielstufen mit vorgegebener Rechenzeit**

Stufe	Zeit pro Zug	Stufe	Zeit pro Zug
L1A1 / L2A1	2 sek.	L1B1 / L2B1	60 sek.
L1A2 / L2A2	3 sek.	L1B2 / L2B2	90 sek.
L1A3 / L2A3	5 sek.	L1B3 / L2B3	120 sek.
L1A4 / L2A4	10 sek.	L1B4 / L2B4	150 sek.
L1A5 / L2A5	15 sek.	L1B5 / L2B5	180 sek.
L1A6 / L2A6	20 sek.	L1B6 / L2B6	210 sek.
L1A7 / L2A7	30 sek.	L1B7 / L2B7	230 sek.
L1A8 / L2A8	45 sek.	L1B8 / L2B8	255 sek.

Die ersten 32 Spielstufen haben eine fest vorgegebene Rechenzeit pro Zug. Der Computer berechnet seinen Gegenzug in dem vorgegebenen Zeitlimit.

- **Spielstufen mit durchschnittlicher Bedenkzeit**

Stufe	Zeit pro Zug	Stufe	Zeit pro Zug
L1C1 / L2C1	4 sek.	L1D1 / L2D1	120 sek.
L1C2 / L2C2	6 sek.	L1D2 / L2D2	180 sek.
L1C3 / L2C3	10 sek.	L1D3 / L2D3	240 sek.
L1C4 / L2C4	20 sek.	L1D4 / L2D4	300 sek.
L1C5 / L2C5	30 sek.	L1D5 / L2D5	360 sek.
L1C6 / L2C6	40 sek.	L1D6 / L2D6	420 sek.
L1C7 / L2C7	60 sek.	L1D7 / L2D7	460 sek.
L1C8 / L2C8	90 sek.	L1D8 / L2D8	500 sek.

Bei diesen Spielstufen benötigt der Computer die Hälfte der vorgegebenen Bedenkzeit für die Berechnung seines Gegenzuges.

Bitte beachten Sie:

Dies sind Durchschnittszeiten gemessen an einer grösseren Anzahl von Zügen. Während des Eröffnungs- und Endspiels, spielt der Computer schneller, hingegen benötigt der Computer etwas mehr Bedenkzeit für die Lösung einer komplizierten Position im Mittelspiel.

- **Rechentiefenspielstufen**

<u>Stufe</u>	<u>Halbzüge</u>	<u>Stufe</u>	<u>Halbzüge</u>
L1E1 / L2E1	1	L1F1 / L2F1	9
L1E2 / L2E2	2	L1F2 / L2F2	10
L1E3 / L2E3	3	L1F3 / L2F3	11
L1E4 / L2E4	4	L1F4 / L2F4	12
L1E5 / L2E5	5	L1F5 / L2F5	13
L1E6 / L2E6	6	L1F6 / L2F6	14
L1E7 / L2E7	7	L1F7 / L2F7	15
L1E8 / L2E8	8	L1F8 / L2F8	unendlich

Bei diesen Spielstufen findet der Computer die Lösung nach fest vorgegebenen Halbzügen, je nach Einstellung der Spielstufe. Speziell bei den niedrigen Rechentiefenspielstufen kann es vorkommen, dass der Computer strategische Fehler macht (z.B. er übersieht, dass eine Figur geschlagen werden kann). Dies hat zur Folge, dass der Computer insgesamt schwächer spielt, dadurch gibt er Anfängern auch eine Chance zu gewinnen.

Auf Spielstufe "L1F8" sucht der Computer unbegrenzt bis er ein erzwungenes Matt findet. Sie können die Suche jederzeit unterbrechen, indem Sie die ENTER/GO Taste drücken. Der Computer macht einen, für diese Spielstellung, best möglichen Gegenzug. Sie können diese Stufe verwenden um besonders schwierige Stellungen vom Computer untersuchen zu lassen. Dies kann Stunden, ja sogar Tage dauern.

- **Handicapspielstufen**

<u>Stufe</u>	<u>Rechentiefe beschränkt auf</u>
L1G1 / L2G1	1 Halbzug
L1G2 / L2G2	2 Halbzüge
L1G3 / L2G3	3 Halbzüge
L1G4 / L2G4	4 Halbzüge
L1G5 / L2G5	5 Halbzüge
L1G6 / L2G6	6 Halbzüge
L1G7 / L2G7	7 Halbzüge
L1G8 / L2G8	8 Halbzüge

Die Handicapspielstufen sind besonders für schwächere Spieler und Anfänger geeignet. Die Rechentiefe des Computers ist auf die angegebenen Halbzüge beschränkt.

• **Spielstufen zur Lösung von Schachproblemen**

<u>Stufe</u>	<u>Problem</u>
L1H1 = L2H1	Matt-in-1
L1H2 = L2H2	Matt-in-2
L1H3 = L2H3	Matt-in-3
L1H4 = L2H4	Matt-in-4
L1H5 = L2H5	Matt-in-5
L1H6 = L2H6	Matt-in-6
L1H7 = L2H7	Matt-in-7

Ihr NOVAG Schachcomputer kann die meisten Schachprobleme und Mattaufgaben (wie man sie in Zeitschriften und Büchern findet) bis zu Matt-in-7 lösen. Die Lösung von Mattaufgaben mit höheren Zugzahlen kann allerdings sehr lange dauern. Denken Sie stets daran, dass kein Schachcomputer in der Lage ist, alle Mattlösungen innerhalb seiner Lösungsmöglichkeiten zu finden.

Drücken Sie die NEW GAME Taste und gehen über SET UP (siehe 14. Aufstellen von Spielpositionen) die Ausgangsposition ein. Bevor Sie die Mattsuche starten ist es empfehlenswert die eingegebene Spielstellung auf Richtigkeit zu prüfen (siehe 13. Stellungskontrolle). Wählen Sie die Anzugsfarbe mit der COLOR Taste. Die Eingabe des gesuchten Matt erfolgt durch Druck auf die LEVEL Taste. In der Anzeige erscheint "L1- -" bzw. "L2- -", geben Sie jetzt die gewünschte Mattstufe ein (mit Hilfe der Tasten A1 - H8).

Drücken Sie nun die ENTER/GO Taste einmal, um die Eingabefunktion zu verlassen und ein zweites Mal, um die Rechenfunktion des Computers zu starten.

Ein Matt-in-1 bis Matt-in-4 findet der Computer generell in relativ kurzer Zeit, hingegen ein Matt-in-5 bis Matt-in-7 benötigt eine sehr lange Rechenzeit.

Findet der Computer eine Lösung zeigt er zuerst den Schlüsselzug, anschliessend erscheint in der LCD Anzeige die Mattlösung. Wird keine Lösung gefunden, erscheint in der LCD Anzeige "no nE".

Wenn Sie möchten können Sie das Spiel auf einer anderen Spielstufe fortsetzen.

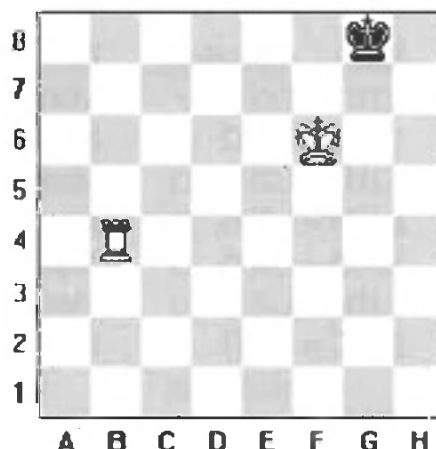
Beispiel:

Möchten Sie eine Mattaufgabe mit Matt-in-2 lösen, setzen Sie zuerst die 3 Figuren, wie auf dem nachstehenden Diagramm, auf das Schachbrett.

Gehen Sie jetzt wie folgt vor und drücken:

NEW GAME

- LEVEL → in der Anzeige soll L1H2 bzw. L2H2 erscheinen
- ENTER/GO
- VERIFY/SETUP → VERIFY/SETUP
- CLEAR/CL BOARD → CLEAR/CL BOARD
- Symboltaste König → Feldposition F6
- Symboltaste Turm → Feldposition B4
- G7 Taste (Farbwechsel)
- Symboltaste König → Feldposition G8
- G7 Taste (Farbwechsel), Weiss ist am Zug
- ENTER/GO, Bestätigung der Eingabe
- ENTER/GO, Beginn der Mattsuche



Ihr Schachcomputer wird mit dem ersten Halbzug antworten: 1. B4-H4.
Der Schwarze König kann nur G8-F8 ziehen, bitte führen Sie diesen Zug aus.
Ihr Schachcomputer antwortet darauf mit 2. H4-H8 MATT!

9. TRAINING FUNKTION (Training Taste)

Diese Funktion ist eine grosse Hilfe für den Anfänger.

- Drücken Sie die TRAINING Taste wenn Sie am Zug sind. In der Anzeige erscheint das Ausgangsfeld, "von Feld", der erst möglichen Figur, die beim nächsten Zug gezogen werden kann.

Beim wiederholten Drücken der TRAINING Taste zeigt Ihnen der NOVAG Schachcomputer die "von Felder" aller Figuren, mit denen legal ein Zug ausgeführt werden kann.

- Wenn Sie die Figur für den nächsten Zug gewählt haben, drücken Sie zur Bestätigung die ENTER/GO Taste und nochmals die TRAINING Taste. In der Anzeige erscheint jetzt die Feldposition, auf welche die gewählte Figur gezogen werden kann.
- Wenn Sie den angezeigten Zug machen wollen, drücken Sie die ENTER/GO Taste und Ihr NOVAG Schachcomputer berechnet dann seinen Gegenzug.
- Möchten Sie einen anderen Zug Ihrer Wahl machen, führen Sie diesen in gewohnter Weise aus und der Computer wird dann seinen Gegenzug berechnen.

Bitte beachten Sie:

Möchten Sie die Anzeige während der TRAINING Funktion löschen, drücken Sie die CLEAR/CL BOARD Taste und in der Anzeige erscheint "LL LL" oder "RR RR".

10. ZUGVORSCHLÄGE (Hint Taste)

Sollten Sie in einer Spielsituation nicht mehr weiter wissen, können Sie Ihren NOVAG Schachcomputer um Rat fragen. Durch Drücken der HINT Taste erhalten Sie vom Computer einen Zugvorschlag. Möchten Sie den vorgeschlagenen Zug (wird im Display angezeigt) annehmen, drücken Sie die ENTER/GO Taste, damit der Computer seinen Gegenzug errechnen kann. Lehnen Sie den Zugvorschlag ab, geben Sie den von Ihnen gewünschten Zug ein.

Bitte beachten Sie:

Der vom Computer vorgeschlagene Zug ist der best errechnete Gegenzug auf der von Ihnen vorher eingestellten Spielstufe.

11. ZUGZURÜCKNAHME (Take Back Taste)

Ihr NOVAG Schachcomputer bietet die Möglichkeit die letzten 32 Halbzüge zurückzunehmen. Warten Sie bis Sie den Antwortzug des Computers ausgeführt haben. Drücken Sie nun die TAKE BACK Taste und der letzte Computerzug wird in umgekehrter Reihenfolge angezeigt (diese Anzeige blinkt solange, bis Sie den letzten Zug zurückgenommen haben). Setzen Sie die Figur mit Druck auf das Spielfeld zurück.

Drücken Sie nochmals TAKE BACK, so dass auch Sie Ihren letzten Zug zurücknehmen können. Nun können Sie einen neuen Zug in den Computer eingeben. Geschlagene Figuren werden auf das entsprechende Feld ohne Druck wieder eingesetzt und werden im LCD angezeigt.

Alle mit TAKE BACK zurückgenommenen Züge bleiben im Zugspeicher des Computers solange gespeichert, bis Sie den NOVAG Schachcomputer mit der ENTER/GO Taste auffordern, den nächsten Zug zu berechnen oder einen Zug Ihrer Wahl eingeben.

Für Lernzwecke ist diese Funktion Ihres Schachcomputers eine wertvolle Hilfe.

Bitte beachten:

Sie können die Spielposition jederzeit mit Hilfe der VERIFY Funktion (siehe 13.) überprüfen.

Wird im Verlaufe des Spiels die COLOR Taste oder die SET UP Taste benutzt, werden alle vorherigen Züge gelöscht. Versuchen Sie über TAKE BACK einen Zug zurückzunehmen leuchtet das Symbol einer Fehleingabe " P P P P " auf.

12. WECHSEL DER FIGURENFARBE (Color Taste)

Normalerweise spielen Sie mit den weissen Figuren. Möchten Sie, dass der Computer mit den weissen Figuren das Spiel eröffnet, müssen die schwarzen Figuren auf die Reihen 1 und 2 und die weissen Figuren auf die Reihen 7 und 8 gestellt werden. Vor Spielbeginn drücken Sie

zuerst die NEW GAME Taste und anschliessend die COLOR Taste. Der Computer macht jetzt den Eröffnungszug für Weiss.

Die Stellung der Figuren wird im Stellungspeicher gewechselt, beachten Sie aber, dass die im LCD angegebenen Koordinaten keine Gültigkeit haben.

Wird die COLOR Taste während des Spiels gedrückt, (ist nur möglich, wenn der Computer nicht rechnet) wechselt das Anzugsrecht von Weiss auf Schwarz bzw. umgekehrt. Durch diesen Farbwechsel werden alle vorherigen Züge gelöscht.

Möchten Sie während des Spiels die Farbe wechseln, so drücken Sie ENTER/GO wenn Ihre Farbe am Zug ist. Der Computer spielt nun Ihre bisherige Farbe und Sie übernehmen die gegnerische Farbe. Durch ständiges Drücken der ENTER/GO Taste spielt der Computer gegen sich selbst.

13. STELLUNGSKONTROLLE (Verify Taste)

Um eventuelle Missverständnisse aufzuklären kann Ihnen der Computer immer auf Wunsch mitteilen, von welcher Farbe ein bestimmtes Feld besetzt ist. Um die Stellung zu kontrollieren, drücken Sie die VERIFY Taste einmal, im Display erscheint "FP --". Sie befinden sich im FIND Modus und können jetzt die Position einzelner oder aller Figuren auf dem Schachbrett prüfen.

- Wählen Sie die zu überprüfende(n) Figur(en) über die entsprechend markierten Symboltasten.
- Mit der COLOR Taste kann die Farbe gewechselt werden. Die jeweilige Farbe wird in der LCD Anzeige durch folgende Symbole angezeigt: WEISS " ♖ " und SCHWARZ " ♜ ".
- Drücken Sie zum Abschluss der Stellungskontrolle die ENTER/GO Taste.

Bitte beachten Sie: Im "FP" oder "EP" Modus wird jede Figurenart mit einem Symbol markiert:

p	=	Bauer
n	=	Springer
b	=	Läufer
r	=	Turm
q	=	Dame
H	=	König

Beispiel:

Zu überprüfen ist die Spielposition der weissen Dame.

Drücken Sie die "FP" Taste, der FIND Modus wird angezeigt. Befindet sich die weisse Dame in der Ausgangsposition, zeigt das Display " ♖ q d 1". Das Symbol " ♖ " steht für WEISS, " q " für die Dame und "d1" besagt, dass die weisse Dame auf Feld D1 steht.

Drücken Sie jetzt die COLOR Taste um die Farbe zu wechseln, das Display zeigt " ♜ q d8", welches besagt, dass die schwarze Dame auf Feld D8 steht.

Drücken Sie jetzt die Taste mit dem Symbol des Bauern, erscheint in der Anzeige " ♟ p H7", d.h. schwarzer Bauer auf Feld H7. Drücken Sie diese Taste nochmals, erscheint in der Anzeige " ♟ p G7", d.h. schwarzer Bauer auf Feld G7. Durch wiederholtes Drücken der Symboltaste "Bauer" kann die Spielposition jedes Bauern überprüft werden.

Sind keine Bauern mehr auf dem Spielfeld, erscheint " ♟ p - -" in der Anzeige. Auf diese Weise können Sie jede Figurenart überprüfen.

Drücken Sie immer die ENTER/GO Taste, um den FIND Modus zu verlassen. Jetzt können Sie Ihren nächsten Zug eingeben oder einen Computerzug abrufen.

14. AUFSTELLEN VON SPIELPOSITIONEN (Set Up Taste)

In diesem Modus können Sie Figuren entfernen oder ganze Spielstellungen eingeben. Die Legalitätskontrolle des Schachcomputers ist ausgeschaltet und Sie sind mit Ihren Eingaben nicht an die Schachregeln gebunden.

Sie können jederzeit, bevor Sie Ihren nächsten Zug eingeben, beliebige Spielpositionen eingeben. Drücken Sie die SET UP Taste zweimal und in der Anzeige erscheint "EP - -", Sie befinden sich im ENTER Modus.

A. Einsetzen von Figuren:

Möchten Sie eine oder mehrere Figuren einsetzen, verfahren Sie wie folgt:

1. Wenn im ENTER Modus (EP), wählen Sie die Farbe der einzusetzenden Figur(en) mit der COLOR Taste.
2. Wählen Sie die einzusetzende Figurenart über die entsprechende Symboltaste.
3. Setzen Sie die gewählte Figur mit leichtem Druck auf das gewünschte leere Feld.
4. Wiederholen Sie diesen Vorgang für jede weitere Figur und Feldposition.
5. Drücken Sie die ENTER/GO Taste um diesen Modus zu verlassen.

Beispiel:

Weisser Turm auf C1. Drücken Sie die COLOR Taste um die Anzugsfarbe für weiss zu wählen. Drücken Sie nun die Taste für die Figurenart Turm und setzen dann den Turm mit leichtem Druck auf Feld C1. In der LCD Anzeige erscheint " ♖ r C1". Auf diese Art und Weise können Sie die gewünschte Spielposition eingeben. Um diesen Modus zu verlassen drücken Sie abschliessend ENTER/GO.

B. Entfernen einzelner Figuren:

Möchten Sie aus dem Spiel eine oder mehrere Figuren entfernen, verfahren Sie wie folgt:

Wenn im **ENTER** Modus (EP), nehmen Sie die zu entfernenden Figuren nacheinander mit leichtem Druck vom Feld.

C. Löschen aller Figuren auf dem Brett:

Wenn Sie im **ENTER** Modus sind, drücken Sie die **CLEAR/CL BOARD** Taste um sämtliche Figuren vom Spielfeld zu löschen. In der Anzeige bleibt "**EP - -**" stehen. Sie können jetzt die gewünschte Spielposition eingeben.

Bitte beachten Sie:

Diesen Vorgang können Sie jederzeit im **ENTER** Modus wiederholen, insbesondere wenn Sie beim Einsetzen von Figuren einen Fehler gemacht haben.

D. Fortsetzen des Spiels:

Nachdem Sie die gewünschte Spielposition eingegeben haben, drücken Sie zum Abschluss immer die **ENTER/GO** Taste um das Spiel fortzusetzen. In der Anzeige erscheint "**⬇⬇ ⬇⬇**", d.h. Weiss ist am Zug. Machen Sie einen Zug oder rufen Sie über die **ENTER/GO** Taste einen Computerzug ab.

Möchten Sie mit Schwarz weiterspielen, drücken Sie zuerst die **COLOR** Taste und dann **ENTER/GO**. In der Anzeige erscheint "**⬆⬆ ⬆⬆**", d.h. Schwarz ist am Zug. Machen Sie einen Zug für Schwarz oder rufen Sie über die **ENTER/GO** Taste einen Computerzug ab.

15. TON EIN-UND AUSSCHALTEN (Sound Taste)

Die akustischen Signale können mit der Sound Taste ein-und ausgeschaltet werden.

Erscheint in der LCD Anzeige "**Snd ≡**", sind alle akustischen Signale eingeschaltet (z.B. wenn Sie einen Zug ausführen, der Computer seinen Gegenzug berechnet hat oder jedesmal wenn Sie eine Funktionstaste drücken). "**Snd**" in der Anzeige bedeutet, dass alle akustischen Signale ausgeschaltet sind.

16. STELLUNGSSPEICHER (Memory)

Ihr NOVAG Schachcomputer ist mit einem Speicher ausgestattet, der die Spielstellung und die eingestellten Funktionen speichert. Beim Ausschalten des Schach-computers wird die letzte Spielstellung und die eingestellte Spielstufe gespeichert. Dies ist jedoch nur gewährleistet wenn Batterien eingelegt sind.

17. GARANTIE

Ihr NOVAG Schachcomputer ist mit einer Garantie für 1 Jahr, vom Verkaufstag an, ausgestattet. Ihr Garantianspruch ist an die auf beiliegender Garantiekarte aufgeführten Bedingungen geknüpft. Reparaturen nach Ablauf der Garantie werden gegen Berechnung ausgeführt. Die Versandkosten sind vom Kunden zu tragen.

Die Anschrift des Kundendienstes ist auf der Garantiekarte vermerkt.

18. PFLEGE DES NOVAG SCHACHCOMPUTERS

Staub und Schmutz können mit einem weichen, trockenen Tuch entfernt werden. Unter keinen Umständen darf das Gerät mit chemischen Reinigungsmitteln in Berührung kommen. Das Gerät muss trocken und bei Raumtemperatur aufbewahrt werden.

Vermeiden Sie das Lagern und Spielen in praller Sonne, unter starken Raumstrahlern oder in der Nähe von Heizkörpern.

Ausfälle durch unsachgemässe Behandlung des Gerätes fallen nicht unter die Garantie.

SCHACHREGELN

I. ALLGEMEINE ZUGREGELN

1. Weiss beginnt, danach ziehen die Spieler abwechselnd.
2. Pro Zug wird nur jeweils eine Figur gezogen (ausser im Fall der Rochade).
3. Ein Schlagzug wird ausgeführt, indem eine Figur auf ein Feld gezogen wird, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist; diese wird vom Brett entfernt. Eine Figur kann nicht auf ein Feld gezogen werden, das bereits mit einer eigenen Figur besetzt ist.
4. Das Ziel des Spiels ist es, den gegnerischen König mattzusetzen. Sie erreichen dies, indem Sie einen Zug ausführen, der es Ihnen erlauben würde, den König im nächsten Zug zu schlagen - das nennt man Schach (der Novag Schachcomputer zeigt dies mit "+" in der LCD Anzeige an).
5. Die Schachsituation muss sofort aufgehoben werden indem a) der König auf ein nicht bedrohtes Feld gezogen wird, b) das Schach durch Dazwischenziehen einer eigenen Figur aufgehoben wird oder c) die schachbietende Figur geschlagen wird.
6. Kann der König dem Schach nicht entkommen, so ist er mattgesetzt und das Spiel ist beendet. (Der Novag Schachcomputer zeigt dies mit "†" in der LCD Anzeige an).

II. ALLGEMEINE ZUGREGELN

Weiss beginnt, danach ziehen die Spieler abwechselnd. Pro Zug wird nur jeweils eine Figur gezogen (ausser im Fall der Rochade, siehe Kapitel 5a) dieser Bedienungsanleitung).

Ein Schlagzug wird ausgeführt, indem eine Figur auf ein Feld gezogen wird, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist; diese wird vom Brett entfernt. Eine Figur kann nicht auf ein Feld gezogen werden, das bereits mit einer eigenen Figur besetzt ist.

INDIVIDUELLE ZUGREGELN

1. KÖNIG

Ausser bei der Rochade, darf der König in jede Richtung ziehen, aber nur jeweils ein Feld. Er kann auch jede Figur schlagen, die auf einem der Felder steht, auf das er ziehen kann.

Die Rochade ist ein Doppelzug von König und Turm, welcher als Einzelzug des Königs zählt. Es gibt eine grosse (lange) und eine kleine (kurze) Rochade. Der König muss immer zuerst, von seiner Ausgangsposition ziehen, entweder zwei Felder nach rechts (kurze Rochade) oder zwei Felder nach links (lange Rochade). Der rechte Turm wird dann links neben den König gesetzt beziehungsweise der linke Turm muss auf das Feld rechts vom König gesetzt werden.

Die Voraussetzung für eine Rochade:

- a) Der Weg muss frei sein
- b) Der König und der Turm dürfen vorher nicht gezogen haben
- c) Der König darf zu diesem Zeitpunkt nicht im Schach stehen
- d) Die Felder, über welche rochiert werden soll, dürfen nicht von Schach bedroht sein

2. DAME

Die Dame darf von ihrem Ausgangsfeld in allen Richtungen horizontal, vertikal oder diagonal ziehen und schlagen (Ausnahme wie unter 1.3. beschrieben).

3. TURM

Der Turm darf von seinem Ausgangsfeld in allen Richtungen horizontal und vertikal ziehen und schlagen (Ausnahme wie unter 1.3. beschrieben).

4. LÄUFER

Der Läufer darf von seinem Ausgangsfeld in alle Richtungen diagonal ziehen und schlagen (Ausnahme wie unter 1.3. beschrieben).

5. SPRINGER

Der Springer darf als einzige Schachfigur andere Figuren überspringen. Er bewegt sich in "L" Form, erst ein Feld gerade, dann schräg auf das nächste. Er zieht immer von einem weissen Feld auf ein schwarzes oder umgekehrt.

6. BAUER

Der Bauer zieht um ein Feld geradeaus. Aus der Grundstellung darf er wahlweise zwei Felder oder ein Feld vortreten. Der Bauer schlägt schräg nach vorn rechts oder links. Er kann auch "im Vorbeigehen schlagen" = en passant (siehe 5h.)

Wenn ein Bauer die letzte Reihe erreicht, wird er sofort in eine andere Figur umgewandelt - in eine Dame, Turm, Läufer oder Springer, dies nennt man Bauernum-Aufterwandlung (siehe 5c.).

III. TIPS & HINWEISE

Sie sollten ein Gefühl für die Wertigkeiten der einzelnen Figuren entwickeln. Das wird Ihnen bei Entscheidungen über Schlagzüge und Abtauschaktionen helfen. Grundsätzlich versucht man, die wertvolleren gegnerischen Figuren zu schlagen (siehe oben, Schachfiguren & ihre Gangart). Folgende wichtige Grundsätze sollten Sie sich einprägen:

- Bringen Sie Ihren König so früh wie möglich mittels Rochade in Sicherheit.
- Es ist vorteilhaft, das Zentrum zu beherrschen. Um dies zu erreichen, sollten Sie Ihre Zentralbauern ziehen und frühzeitig Springer und Läufer entwickeln.
- Versuchen Sie, aus Schlagsituationen mit Materialgewinn hervorzugehen.
- Konzentrieren Sie sich und lassen Sie sich von Ihrem Gegner nicht ablenken!